

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR ILUSTRASI UNTUK SISWA KELAS VIII DI SMP N 2 TURI SLEMAN YOGYAKARTA

DEVELOPING ILLUSTRATION-BASED ON MULTIMEDIA LEARNING FOR GRADE VIII STUDENTS OF SMP N 2 TURI SLEMAN YOGYAKARTA

Oleh: Gesya Dwi Augia, NIM 13206241010, Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta (Gesyaadwiaugia@yahoo.com)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses pengembangan, kelayakan, dan respon siswa dalam menggunakan multimedia pembelajaran menggambar ilustrasi di SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang diadaptasi dari model pengembangan Borg and Gall yaitu: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Seni Budaya yaitu guru SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta. Media yang dikembangkan diujicobakan kepada 32 siswa Kelas VIII A SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta. Hasil penelitian berupa multimedia pembelajaran yang dikemas dengan menggunakan CD. Multimedia ini dibuat dengan *software Adobe Flash Professional CS 6* dan *Corel Draw X7*, kemudian tingkat kelayakan media pembelajaran menggambar ilustrasi sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian dari ahli materi, mendapat nilai 82%, sehingga termasuk dalam kategori “sangat layak”, dari ahli media mendapat nilai 79%, sehingga termasuk kategori “sangat layak”, dan dari praktisi pembelajaran seni budaya mendapat nilai 79,30%, sehingga termasuk kategori “sangat layak”. Respon siswa terhadap media ini pada saat dilakukan uji coba rata-rata menunjukkan respon positif dengan mendapatkan presentase $\geq 70\%$ setiap indikatornya. Dengan demikian multimedia pembelajaran gambar ilustrasi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran

Kata Kunci : pengembangan multimedia pembelajaran, gambar ilustrasi

Abstract

This research aims to find and to describe the development process, the feasibility, and the response of the students in using illustration-based multimedia learning at SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta. This is Research and Development (R&D) study that is adapted from the model of development proposed by Borg and Gall, which are: 1) Potentials and Problems, 2) Data Collection, 3) Product Design, 4) Design Validation, 5) Revised Design, 6) Product Trial, 7) Product Revision, 8) Trial Use. The validation is done by material expert, media expert, and practitioner of Seni Budaya teaching and learning process that is the teacher of SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta. The developed media is tested for 32 students of VIII A Class of SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta. The result of this research is learning multimedia which is packed in a CD. This multimedia is designed by using Adobe Flash Professional CS 6 and Corel Draw X7. The feasibility of the illustration-based learning multimedia as the learning media, based on the material expert, obtains the score of 82% (which is included in the “very good” category). Furthermore, from the media expert, the feasibility score is 79% (which is included in the “very good” category). Finally, the feasibility score based on the assesment of the practitioner of Seni Budaya teaching and learning process is 79% (which is included in the “very good” category). The response of the students towards this media is mostly positive. The percentage is $\geq 70\%$ for each indicator. By considering those data, it can be concluded that this illustration-based learning multimedia is appropriate and feasible to be applied as learning media.

Keywords: learning multimedia development, illustration

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan kehidupan bangsa. Pendidikan membantu manusia dalam mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi segala macam perubahan dan permasalahan yang ada. Pendidikan dijadikan andalan utama untuk meningkatkan kualitas hidup. Peningkatan mutu pendidikan merupakan sarana yang dipakai manusia dalam mencapai cita-citanya.

Tujuan pendidikan nasional dapat terlaksana jika pendidikan Indonesia itu berkualitas. Guru dituntut untuk memberikan inovasi baru agar siswa mampu mendapatkan pengalaman dalam proses belajar mengajar. Inovasi dalam proses pembelajaran diperlukan agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik. Inovasi yang dapat dilakukan adalah berupa pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan di SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta pada materi menggambar ilustrasi, terdapat permasalahan pada media pembelajaran. Media pembelajaran belum dikembangkan dan dimanfaatkan secara optimal. Fasilitas yang sudah tersedia di dalam kelas seperti proyektor belum dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan sebagian guru masih menggunakan metode konvensional, seperti metode ceramah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik agar siswa lebih aktif dan memahami materi menggambar ilustrasi. Pengembangan media tersebut berupa multimedia pembelajaran interaktif. Pengembangan media ini di dalamnya terdapat; (1) materi (teks) yang membahas pengertian menggambar ilustrasi, (2) video tutorial mengenai menggambar ilustrasi, dan (3) evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi menggambar ilustrasi. Penggunaan media

ini dibantu dengan alat berupa komputer, *mouse*, *keyboard* dan lain-lain.

Oleh karena itu, melalui tugas akhir ini, penulis termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran menggambar ilustrasi untuk Kelas VIII dan mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran gambar ilustrasi. Diharapkan dengan pengembangan media ini, siswa dapat belajar secara mandiri.

Kajian teori dalam penelitian ini yakni: Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Arsyad (2013: 60).

Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran menurut Dani Darmawan (2014:56-58) mengemukakan fungsi media ada 3 yaitu; suplemen (tambahan), komplemen (pelengkap), substansi (pengganti). Syarat dan kriteria media pembelajaran menurut Arsyad (2015: 74-76) menjelaskan bahwa beberapa syarat dan kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik : 1) sesuai dengan tujuan yang dicapai, 2) tepat untuk mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. 3) praktis, luwes dan bertahan. 4) guru terampil menggunakannya. 5) pengelompokan sasaran. 6) mutu teknis.

Menurut Daryanto (2013: 51) menjelaskan bahwa multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan Film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia

interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi *game*, dan lain-lain. Pada penelitian ini menggunakan multimedia interaktif, karena media yang dikembangkan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna.

Manfaat multimedia pembelajaran interaktif menurut Indriana (2011): (1) Multimedia memudahkan pengguna dalam mengingat teks, karena dalam multimedia menyajikan teks yang disertai dengan gambar. Adanya gambar dalam teks akan meningkatkan memori pengguna, (2) Adanya animasi dalam multimedia dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa (pengguna) jika penggunaannya tepat, (3) Menurut teori quantum learning, anak didik akan memiliki modalitas belajar yang dibedakan menjadi tiga hal yaitu visual, auditif, dan kinestetik. Adanya multimedia dalam proses pembelajaran akan mengatasi berbagai modalitas belajar ini. Karena setiap anak didik memiliki berbagai tipe belajar yang dapat diatasi oleh multimedia pembelajaran.

Gambar Ilustrasi menurut Susanto (2012: 190) ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Sedangkan menurut Suhernawan (2010: 89), gambar ilustrasi adalah gambar yang menceritakan atau memberi penjelasan pada cerita atau naskah tertulis. Dari pendapat-pendapat diatas dapat dirangkum bahwa gambar ilustrasi merupakan suatu karya seni berbentuk gambar yang dibuat dengan tujuan untuk memberi penjelasan, tanpa menghilangkan nilai keindahannya. Gambar ilustrasi juga sangat dekat keberadaannya pada kehidupan sehari-hari, dan dapat dengan mudah ditemukan di mana-mana.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D)

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta yang terletak di Ngablak, Bangun Kerto, Kecamatan Turi, Kabupaten Sleman, Provinsi D. I. Yogyakarta, telp. (0274) 7481131 kode pos 55551. pada bulan Maret 2017 sampai dengan Juni 2017.

Target/Subjek Penelitian

Subjek dan objek uji coba yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta. Uji coba yang diteliti adalah kualitas dan kelayakan media pelajaran berupa multimedia pembelajaran tentang gambar ilustrasi.

Prosedur

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran menggambar ilustrasi untuk kelas VIII di SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta.

Metode pengembangan menurut Borg & Gall dalam buku ditulis Sugiyono (2016:298), sebagai berikut; 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian, 9) Revisi Produk, 10) Produksi Masal.

Dalam penelitian ini peneliti membatasi sampai dengan uji coba pemakaian kelompok besar.

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen kelayakan media pembelajaran pada umumnya menggunakan skala Likert dengan 5 alternatif jawaban (Sugiyono, 2011: 93): sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Namun dalam Penelitian ini skala yang digunakan adalah skala dengan 4 alternatif jawaban. Agar diperoleh data kuantitatif, maka setiap alternatif jawaban diberi skor yakni sangat setuju = 4, setuju = 3, tidak setuju = 2, dan sangat tidak setuju = 1.

Angket untuk siswa menggunakan skala Ghuttman yang merupakan pengukuran dengan menggunakan dua jawaban yaitu ya-tidak, benar-salah, pernah-tidak pernah, positif-negatif, dll (Sugiyono, 2016: 139).

Teknik Analisis Data

1. Data Proses Pengembangan Produk

Data proses pengembangan produk merupakan data deskriptif. Dalam data proses pengembangan produk diperoleh dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Seni Budaya dan siswa berupa koreksi dan masukan. Koreksi dan masukan tersebut digunakan sebagai acuan revisi produk.

2. Data penilaian kelayakan produk oleh ahli

Data penilaian kualitas produk diperoleh dari hasil isian angket oleh ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran Seni Budaya. Data selanjutnya dianalisis dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1: Ketentuan Pemberian Skor

Kategori	Skor
SS (Sangat Setuju)	4
S (Setuju)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Sumber: Widoyoko (2011: 236)

b. Menghitung rata – rata skor tiap indicator (Widoyoko, 2011:237)

dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

X = skor rata- rata

$\sum x$ = jumlah skor

N = jumlah subjek uji coba

c. Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek dengan menggunakan teknik presentase dalam menganalisis data dengan rumus :

$$\text{Presentase kelayakan tiap aspek (\%)} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor yang ideal}} \times 100\%$$

Data yang terkumpul dinalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori dengan skala penilaian yang telah di tentukan.

Presentase penilaian kelayakan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2: Penilaian Kelayakan

Presentase Penilaian	Interpretasi
76-100%	Sangat Layak
50 – 75%	Layak
26-50%	Cukup
<26%	Kurang Layak

Sumber: Suharsimi Arikunto dalam Rohmi Julia P(2012: 3)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan multimedia pembelajaran gambar ilustrasi mengikuti model pengembangan Borg and Gall dalam Sugiyono dengan tahapan pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Hasil analisis potensi dan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini didapatkan dengan cara studi lapangan, wawancara guru mata pelajaran Seni Budaya, dan wawancara dengan beberapa peserta didik kelas VIII SMP N 2 Sleman Yogyakarta . Data yang diperoleh dari hasil analisis potensi dan masalah adalah sebagai berikut:

- Ketika proses pembelajaran seni budaya berlangsung masih kurang kondusif, dilihat dari siswa yang kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan , dan siswa merasa kesulitan dalam memahami materi gambar ilustrasi.
- Media pembelajaran konvensional menjadi sangat membosankan bagi siswa SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta, sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran dengan model pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- Kurangnya variasi belajar sehingga membuat peserta didik merasa bosan ketika mengikuti pelajaran seni budaya.
- Kurangnya minat belajar siswa dalam belajar, sehingga siswa memilih untuk melakukan hal-hal lain seperti bercengkrama dengan temannya.

- e Kurangnya jam pelajaran pada mata pelajaran seni budaya dimana siswa dituntut untuk praktek sehingga waktu menjelaskan teori sangat kurang.
- f Belum adanya multimedia pembelajaran menggunakan adobe flash untuk pembelajaran gambar ilustrasi kelas VIII SMP Negeri 2 Turi Sleman Yogyakarta.
- g. Peserta didik kelas VIII, memerlukan multimedia pembelajaran, yaitu media yang dapat membangkitkan motivasi belajar dimana saja dan kapan saja sebagai salah satu alternative sumber belajar yang dapat digunakan secara mandiri.

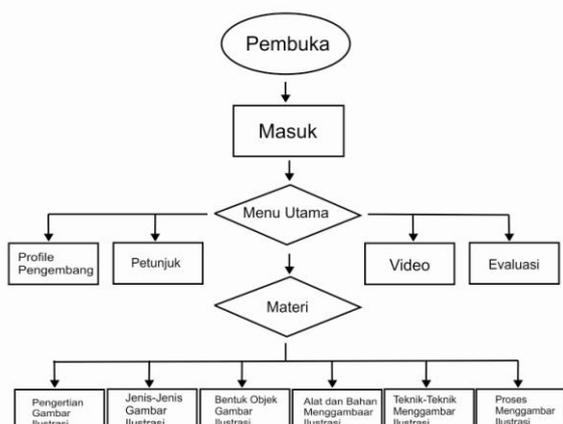
2. Pengumpulan data

Tahap pengumpulan data dilakukan dengan cara analisis studi pustaka untuk pengembangan media pembelajaran gambar ilustrasi mengenai kurikulum, silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran materi gambar ilustrasi pada tingkat kelas VIII SMP serta menggali materi yang telah disampaikan oleh guru mata pelajaran.

3. Pengembangan Desain Produk

Pengembangan produk multimedia pembelajaran gambar ilustrasi ini dimulai pada tanggal 15 Februari 2017 dan selesai pada tanggal 1 Mei 2017. Format skrip yang digunakan pada penelitian dan pengembangan kali ini yaitu format *Drill and Practice*, di mana pada media pembelajaran gambar ilustrasi ini disajikan bukan hanya uraian materi saja tetapi juga video dan serangkaian latihan soal yang berkaitan dengan materi gambar ilustrasi.

Kemudian tahap selanjutnya membuat diagram alur (*flow chart*). *Flow chart* pada pengembangan media pembelajaran batik tulis berbasis *android* kali ini adalah sebagai berikut:



Gambar1 : Bagan Desain *Flow chart* pengembangan Multimedia Gambar Ilustrasi (Sumber: Dokumentasi Gesya Dwi Augia, Juni 2017)

Tahap selanjutnya adalah membuat papan susunan gambar (*story board*) yang disusun secara runtun sesuai dengan konsep yang diharapkan, Setelah *flow chart* dan *story board* dibuat, maka tahap selanjutnya adalah mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti gambar, foto, *sound*. *Software* utama yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran gambar ilustrasi ini adalah Corel Draw X7 dan *Adobe Flash Professional CS6*.

Beberapa tampilan *slide* pengembangan multimedia pembelajaran gambar ilustrasi:



Gambar 2: Tampilan Awal Masuk Multimedia Pembelajaran Gambar Ilustrasi

Tampilan awal masuk multimedia pembelajaran gambar ilustrasi ini memiliki background pantai. Tampilan ini berisi tentang judul penelitian yang akan dikembangkan, nama pengembang, serta terdapat keterangan nama program studi, fakultas, dan universitas, kemudian dibawah judul penelitian terdapat logo Universitas Negeri Yogyakarta, setelah itu pada tampilan ini juga terdapat tombol masuk, dengan cara mengklik tulisan “masuk” maka tampilan akan berubah ketampilan slide selanjutnya.



Gambar 3: Tampilan Memulai ke Menu Utama

Tampilan ini menceritakan tentang tiga anak yang datang ke sebuah pulau dengan menggunakan perahu, mereka datang bertujuan untuk belajar mengenai gambar ilustrasi dan dipulau tersebut terdapat seorang lelaki yang siap mengajarkan mereka tentang gambar ilustrasi. Wajah lelaki tersebut dibuat menyerupai peneliti yang berbentuk karikatur, dan pada tampilan slide ini juga terdapat kata ajakan “Ayo belajar gambar ilustrasi” kata tersebut sengaja dibuat agar pengguna lebih tertarik untuk belajar gambar ilustrasi. Pada slide ini juga terdapat tulisan “mulai belajar” ketika pengguna mengkliknya maka akan masuk ke tampilan slide selanjutnya.



Gambar 4: Menu Utama Aplikasi

Pada tampilan menu utama menggambarkan tiga orang anak yang sedang belajar mengenai gambar ilustrasi dan pada tampilan ini juga terdapat lima menu, masing-masing mempunyai fungsi yang berbeda ketika pengguna mengkliknya. lima menu tersebut adalah 1) Petunjuk; 2) Kompetensi; 3) Materi; 4) video; dan 5) Evaluasi.



Gambar 5 : Tampilan halaman Materi Gambar Ilustrasi

Pada tampilan ini menampilkan menu-menu materi yang akan dijelaskan pada multimedia pembelajaran gambar ilustrasi yang dibuat yaitu 1) Pengertian gambar ilustrasi; 2) Jenis-jenis gambar ilustrasi; 3) Bentuk objek

gambar ilustrasi; 4) Alat dan bahan menggambar gambar ilustrasi; 5) Teknik-teknik menggambar ilustrasi; 6) Proses menggambar ilustrasi. Materi-materi tersebut ditampilkan berada di papan-papan kayu sehingga tampak menarik.



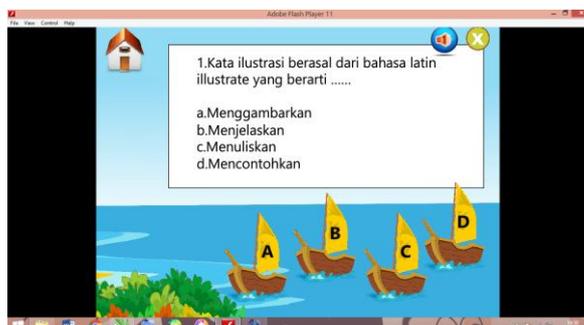
Gambar 6 : Tampilan Penjelasan Materi

Pada tampilan ini terdapat gambar karikatur peneliti yang digambarkan sedang menjelaskan materi-materi tentang gambar ilustrasi di sebuah papan tulis. Pada tampilan ini juga disediakan menu-menu materi yang diajarkan yang berada di atas papan tulis, peneliti sengaja membuat ini bertujuan agar pengguna lebih mudah apabila ingin mengganti penjelasan materi tentang gambar ilustrasi Gambar 7 : Tampilan Menu Permainan



Gambar 7 : Tampilan Video

Tampilan video menampilkan beberapa video pembelajaran tentang gambar ilustrasi seperti 1) Contoh menggambar ilustrasi tumbuhan; 2) Contoh menggambar ilustrasi hewan; 3) Contoh proses menggambar kepala manusia; 4) Contoh menggambar proporsi tubuh manusia; dan 5) Contoh pembuatan komik.



Gambar 8 : Tampilan Menu Evaluasi dan soal latihan

Tampilan ini menjelaskan tentang soal-soal materi mengenai pembelajaran gambar ilustrasi. Soal ini dibuat bertujuan untuk mengetes sejauh mana wawasan dan pemahaman pengguna multimedia pembelajaran ini mengenai gambar ilustrasi.



Gambar 9: Tampilan Hasil Evaluasi

Tampilan hasil evaluasi ini muncul setelah semua soal sudah diselesaikan, maka pengguna langsung mengetahui skor yang didapat, dengan ditampilkannya keterangan jumlah soal yang dijawab benar dan jumlah soal yang dijawab salah, selain itu dibawahnya muncul keterangan jika pengguna mendapat skor kurang dari 100, maka keterangan yang didapat "Lebih giat lagi ya belajarnya, semangat!!!" dengan disampingnya ditambahkan *emote* sedih, dan jika pengguna mendapatkan skor 100 maka keterangan yang didapat "Great, selamat ya" dengan ditambahkan *emote* senang disampingnya. Keterangan tersebut berguna untuk menambah semangat para pengguna untuk belajar, kemudian di bagian bawah keterangan terdapat tombol ulangi, berfungsi untuk mengulang soal dan kembali ke tampilan awal menu evaluasi.

4. Validasi Produk

Pada tahap validasi produk melibatkan ahli materi yaitu Dr. I Wayan Suardana, M.Sn, ahli media yaitu Arsianti Latifah, M.Sn, dan guru yang berkompeten di bidangnya yaitu Winarta, S.Pd. Hasil validasi produk pada

penelitian pengembangan ini dihimpun melalui angket penilaian yang diperoleh dari ketiga ahli media tersebut yang kemudian diklasifikasikan menjadi berbagai aspek, serta diupayakan pada kekurangan yang terdapat dalam komponen media pembelajaran gambar ilustrasi ini.

Berikut data yang diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan ahli materi, ahli media dan guru SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta. Kelayakan media pembelajaran gambar ilustrasi untuk siswa kelas VIII di SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta berdasarkan penilaian ahli media mendapatkan presentase nilai 79%, kemudian berdasarkan penilaian ahli materi keseluruhan aspek mendapatkan presentase nilai 82%, dan berdasarkan penilaian guru seni budaya keseluruhan aspek mendapatkan presentase nilai 79,30%, hal ini menunjukkan bahwa dari aspek keseluruhan berdasarkan (%) berada pada kategori sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran Seni Budaya.

5. Revisi Tahap I

Revisi desain dilakukan untuk memperbaiki produk dengan cara mengurangi kelemahan-kelemahan produk. Berikut hasil perbaikan yang dilakukan sesuai dengan saran: 1) Penambahan contoh-contoh gambar mengenai gambar ilustrasi, penambahan contoh-conto gambar ilustrasi ini disarankan oleh ahli materi, karena supaya pengguna lebih mengerti dan memahami bagaimana cara menggambar mengenai gambar ilustrasi. 2) Perbaikan tata tulis, perbaikan tata tulis pada multimedia ini disarankan oleh ahli media. Ahli media menyarankan untuk meratakan sisi kanan dan kiri pada penjelasan materi, hal ini dilakukan agar penjelasan materi tentang gambar ilustrasi tidak terkesan berantakan dan terlihat rapih 3) Mengganti warna *background* pada tampilan profil pengembang, petunjuk dan kompetensi, hal ini dilakukan agar warna *background* lebih seirama dengan warna-warna disekelilingnya

6. Uji Coba Produk

a) Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan melibatkan 5 peserta didik kelas VIII SMP N 2 Sleman Yogyakarta yang diambil secara acak dari kelas yang berbeda. Adapun hasil uji coba perorangan media pembelajaran gambar ilustrasi. bahwa seluruh pertanyaan mendapatkan "Respon Positif" dengan persentase $\geq 70\%$. Media pembelajaran gambar ilustrasi ini setelah dilakukan uji coba perorangan ternyata masih perlu sedikit

perbaikan lagi pada video, karna pada saat uji coba perorangan video tidak dapat memutar video sebagai mana mestinya.

b) Revisi Tahap II

Perbaikan dilakukan pada pemrograman video yang tidak berjalan sebagaimana mestinya. Oleh karena itu perlu perbaikan pada pemograman, revisi telah dilakukan pada multimedia pembelajaran dan kesaalahan terletak pada *file* video, seharusnya *file* video berada dalam satu *folder* bersama multimedia pembelajaran.

c) Uji Coba Kelompok

Uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 15 peserta didik SMP N 2 Sleman Yogyakarta yang dipilih secara acak. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran gambar ilustrasi yang sedang dikembangkan masuk kedalam kategori sangat baik dengan rata-rata presentase kemenarikan penyampaian materi 100%, kejelasan contoh soal yang diberikan 100%. kejelasan peunjuk pengerjaan 100%, kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa 100% dan kemampuan media dalam menambah motivasi belajar siswa diperoleh 87%, namun ada beberapa siswa yang menyarankan untuk menambahkan musik *background* agar pengguna bisa memilih musik *background* sesuai dengan keinginan.

7. Revisi Tahap III

Berdasarkan hasil penilaian uji coba kelompok kecil dapat diketahui bahwa multimedia pembelajaran gambar ilustrasi ini masih perlu dilakukan perbaikan yaitu penambahan musik *background*. Peneliti menambahkan dua musik *background* pada multimedia pembelajaran ini, sehingga terdapat tiga pilihan music *background* yang dapat dipilih pengguna sesuai keinginanya,

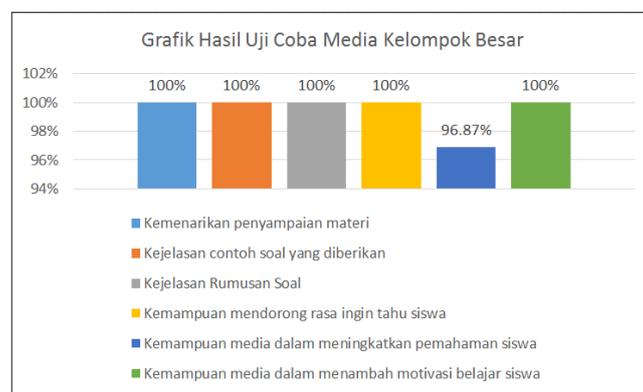
8. Uji Coba Masal

Uji coba masal dilaksanakan pada tanggal 10 Mei 2017 dengan melibatkan 32 siswa kelas VIII B SMP N 2 Sleman Yogyakarta. Angket untuk siswa menggunakan skala Ghuttman dengan dua alternatif jawaban. Pertanyaan dalam angket terdiri dari 6 pertanyaan yang bersifat kombinasi.

Tabel 3: Rekapitulasi pendapat siswa mengenai media dari uji coba kelompok besar

No	Indikator	Jawaban		Jumlah	Persentasi Jawaban Ya
		Ya	Tidak		
1	Kemenarikan penyampaian materi	32	0	32	100%
2	Kejelasan contoh soal yang diberikan	32	0	32	100%
3	Kejelasan petunjuk pengerjaan	32	0	32	100%
4	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	32	0	32	100%
5	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	31	1	32	96,87%
6	Kemampuan media dalam menambah motivasi belajar siswa	32	0	32	100%

Sumber: Data Primer yang diolah



Gambar 9: Diagram batang persentase jawaban Ya siswa setiap indikator

Dari keterangan tabel dan presentase diagram batang di atas dapat diketahui bahwa seluruh pertanyaan mendapatkan “ Respon Positif” dengan persentase jawaban $\geq 70\%$.

B. Hasil Akhir Media Pembelajaran Gambar Ilustrasi

Media akhir dari penelitian ini berupa Multimedia Pembelajaran Gambar Ilustrasi yang dikemas menggunakan CD dengan materi Gambar Ilustrasi. Media pembelajaran gambar ilustrasi ini disajikan dengan tampilan menarik dengan menceritakan tiga orang anak yang datang kesebuah pulau dengan menggunakan perahu mereka berniat untuk belajar mengenai gambar ilustrasi, dimana dipulau tersebut terdapat seorang yang siap mengajarkan mereka untuk belajar tentang gambar ilustrasi. Multimedia pembelajaran gambar ilustrasi ini memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai media pembelajaran.

Kelebihan media ini antara lain:

1. Multimedia pembelajaran gambar ilustrasi ini dapat memudahkan siswa belajar mengenai

gambar ilustrasi secara terbimbing maupun mandiri.

2. Multimedia pembelajaran gambar ilustrasi ini dapat membuat siswa semangat dalam proses pembelajaran.
3. Menambah variasi belajar mengajar
4. Multimedia pembelajaran gambar ilustrasi dengan desain animasi didalamnya membuat siswa tertarik dalam proses pembelajaran dan membuang rasa bosan dalam diri siswa.

Kekurangan media ini antara lain:

1. Produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dihasilkan pengembangan masih tingkat pemula, hanya mencangkup satu materi tentang gambar ilustrasi
2. Uji coba lapangan multimedia pembelajaran gambar ilustrasi ini hanya dilakukan di SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta.
3. Pengembang hanya mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran gambar ilustrasi pada materi gambar ilustrasi tanpa mengetahui keefektifannya dalam proses belajar mengajar..

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan di bab IV, maka dapat disimpulkan

1. Konsep media berbasis multimedia pembelajaran menggambar ilustrasi dibuat untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan didalamnya berisi pengantar berupa cerita ilustrasi. Di dalam multimedia pembelajaran tersebut terdapat fitur materi yang berisi pengertian gambar ilustrasi, jenis-jenis gambar ilustrasi, Bentuk objek gambar ilustrasi, alat dan bahan menggambar gambar ilustrasi, teknik-teknik menggambar gambar ilustrasi, dan proses menggambar gambar ilustrasi Kemudian multimedia pembelajaran ini juga dilengkapi dengan video tutorial mengenai gambar ilustrasi dan soal evaluasi tentang gambar ilustrasi yang dikemas dengan menggunakan CD. Pengembangan multimedia pembelajaran menggambar ilustrasi ini, mengadaptasi model pengembangan Borg and Gall dan media pembelajaran gambar ilustrasi ini dibuat dengan menggunakan software Corel Draw X7 dan Adobe Flash Professional CS 6.
2. Kelayakan media pembelajaran menggambar ilustrasi untuk siswa kelas VIII di SMP N 2 Turi berdasarkan penilaian ahli media

mendapatkan presentase nilai 79%, kemudian berdasarkan penilaian ahli materi keseluruhan aspek mendapatkan presentase nilai 82%, dan berdasarkan penilaian Guru Seni Budaya keseluruhan aspek mendapatkan presentase nilai 79,30%, hal ini menunjukkan bahwa dari aspek keseluruhan berdasarkan (%) berada pada kategori sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran Seni Budaya.

3. Uji coba perorangan dengan jumlah siswa 5 orang, uji coba kelompok kecil dengan siswa berjumlah 15 orang, dan kelompok besar dengan jumlah 32 siswa yang dilakukan di SMP N 2 Turi menunjukkan respon positif karena semua menunjukkan presentase $\geq 70\%$. menggunakan media pembelajaran batik tulis

Saran

Berdasarkan kualitas media, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti dapat memberikan beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan media lebih lanjut sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran menggambar ilustrasi perlu dikembahngkan dari segi materi yang lebih luas lagi. Materi yang disajikan tidak hanya memuat 1 KD (Kompetensi Dasar) saja namun dapat dikembangkan dengan memuat materi yang lebih luas.
2. Pengembangan multimedia pembelajaran ini masih dalam tahap pengembangan sehingga masih belum sempurna, baik dari desain, struktur, dan kesempurnaan materinya. Hendaknya latihan yang diberikan ditambahkan agar penggunaan dan pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik lagi.
3. Untuk penelitian yang selanjutnya, sebaiknya ujicoba dilakukuan lebih luas. Uji coba tidak hanya dilakukan di satu sekolah dan satu kelas lagi, namun ujicoba sebaiknya lebih dari satu kelas atau lebih dari satu sekolah, sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang bisa digunakan secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Darmawan, Deni. (2014). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Daryanto, (2013). *Guru Profesional*. Yogyakarta: Gava Media.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Purbasari, Rohmi J. (2012). Pengembangan aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA kelas X. *Jurnal Pendidikan Matematika*. (Vol 1. No 2). Hlm 3-11. <http://jurnal-online.um.ac.id/article/do/detail/article/1/31/932>, diakses pada tanggal 8 Maret 2017 pukul 9.42 WIB.
- Script, Island. (2008). *Panduan Mudah Membuat Animasi (Plus CD)*. Jakarta: Media Kita.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Suhermawan, Rachmat. (2010). *Seni Rupa untuk SMP/MTs Kelas VII, VIII, dan IX*. Jakarta :Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Susanto, Mikke. (2012). *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab.
- Widoyoko, Eko. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.